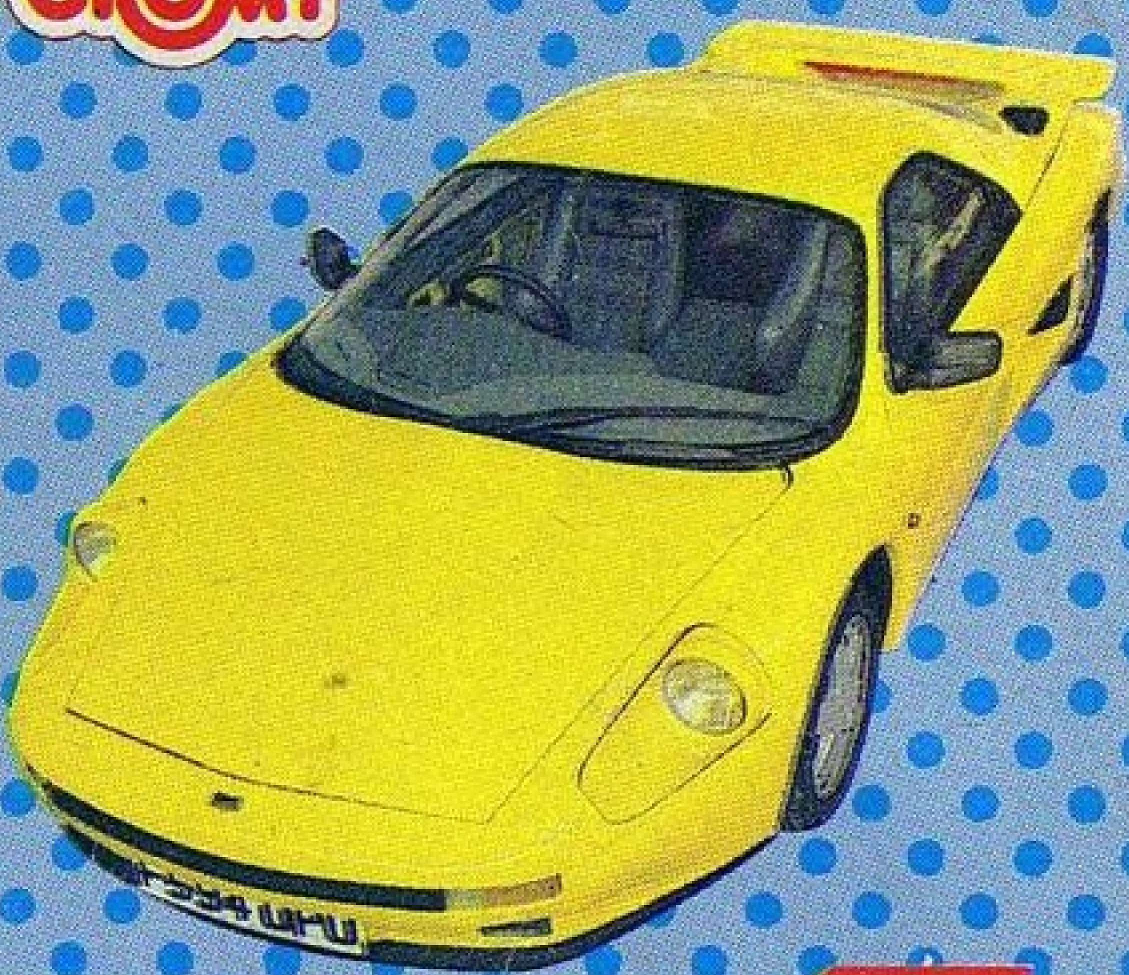
Autos Sport

CROMY



Juego
de Naipes

MATCH 4

CONT: 35 NAIPES
INDUSTRIA ARGENTINA

MATCH 4
CROMY

A1 AUTOS SPORT



FERRARI
TESTAROSSA

Cm^3	4942
Kw	287
Veloc. Máx.	291
Peso	1506

A2 AUTOS SPORT



FERRARI
348

Cm^3	3950
Kw	221
Veloc. Máx.	255
Peso	1.490

A3 AUTOS SPORT



ALFA ROMEO
SPIDER

Cm^3	2959
Kw	190
Veloc. Máx.	230
Peso	1150

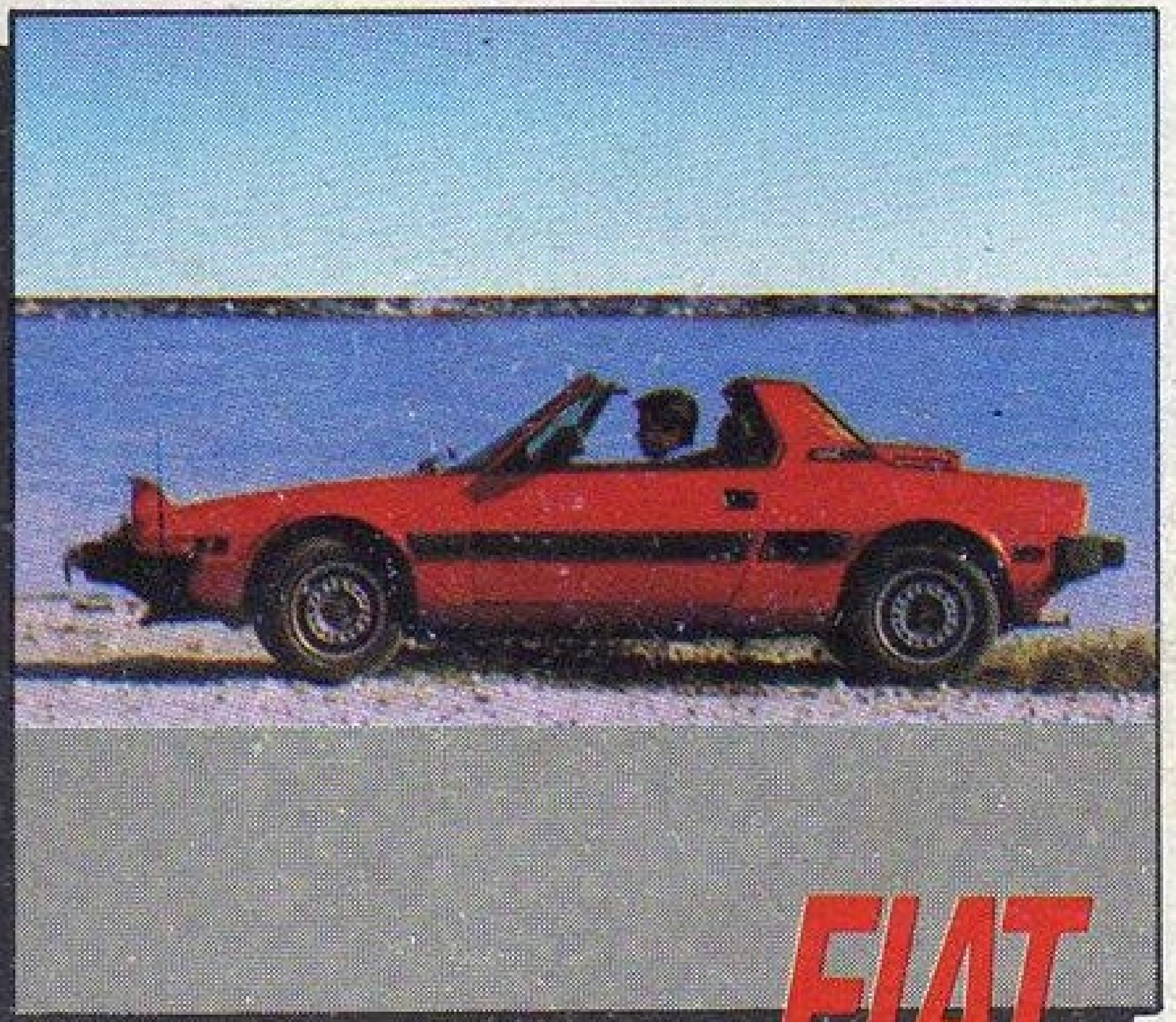
A4 AUTOS SPORT



PORSCHE
944 TURBO

Cm^3	4957
Kw	235
Veloc. Máx.	270
Peso	1580

B1 AUTOS SPORT

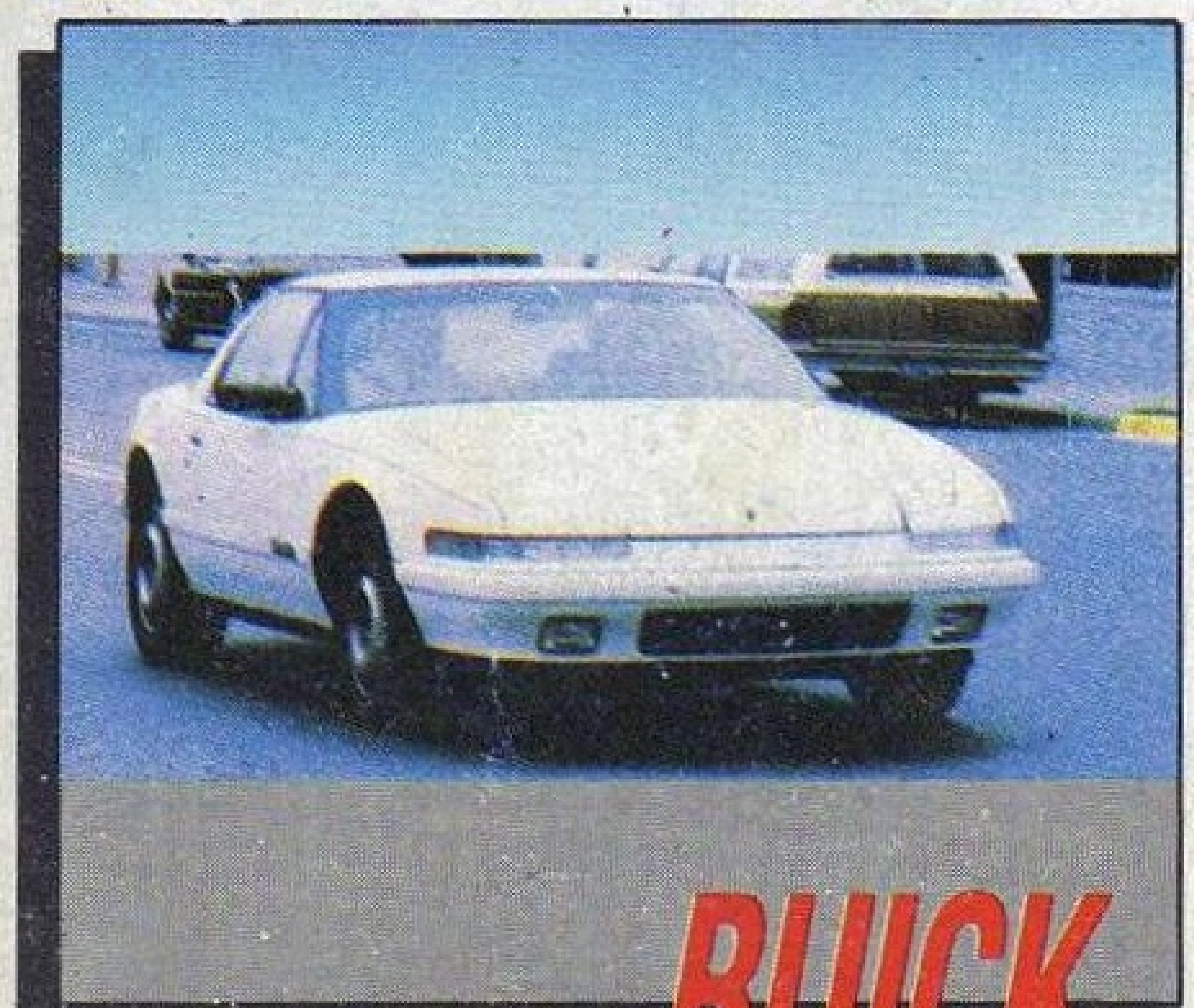


FIAT

XI/9

Cm3	1499
Kw	42
Veloc. Máx.	180
Peso	780

B2 AUTOS SPORT



BUICK

REATTA

Cm3	3791
Kw	112
Veloc. Máx.	185
Peso	1075

B3 AUTOS SPORT



MERCEDES BENZ

500 SEC

Cm3	4973
Kw	245
Veloc. Máx.	230
Peso	1520

B4 AUTOS SPORT



VOLKSWAGEN

GOLF

Cm3	1998
Kw	175
Veloc. Máx.	195
Peso	1115

C1 AUTOS SPORT



SAAB
900

Cm^3	1580
Kw	83
Veloc. Máx.	190
Peso	935

C2 AUTOS SPORT



PORSCHE
911 CARRERA

Cm^3	3299
Kw	221
Veloc. Máx.	245
Peso	1250

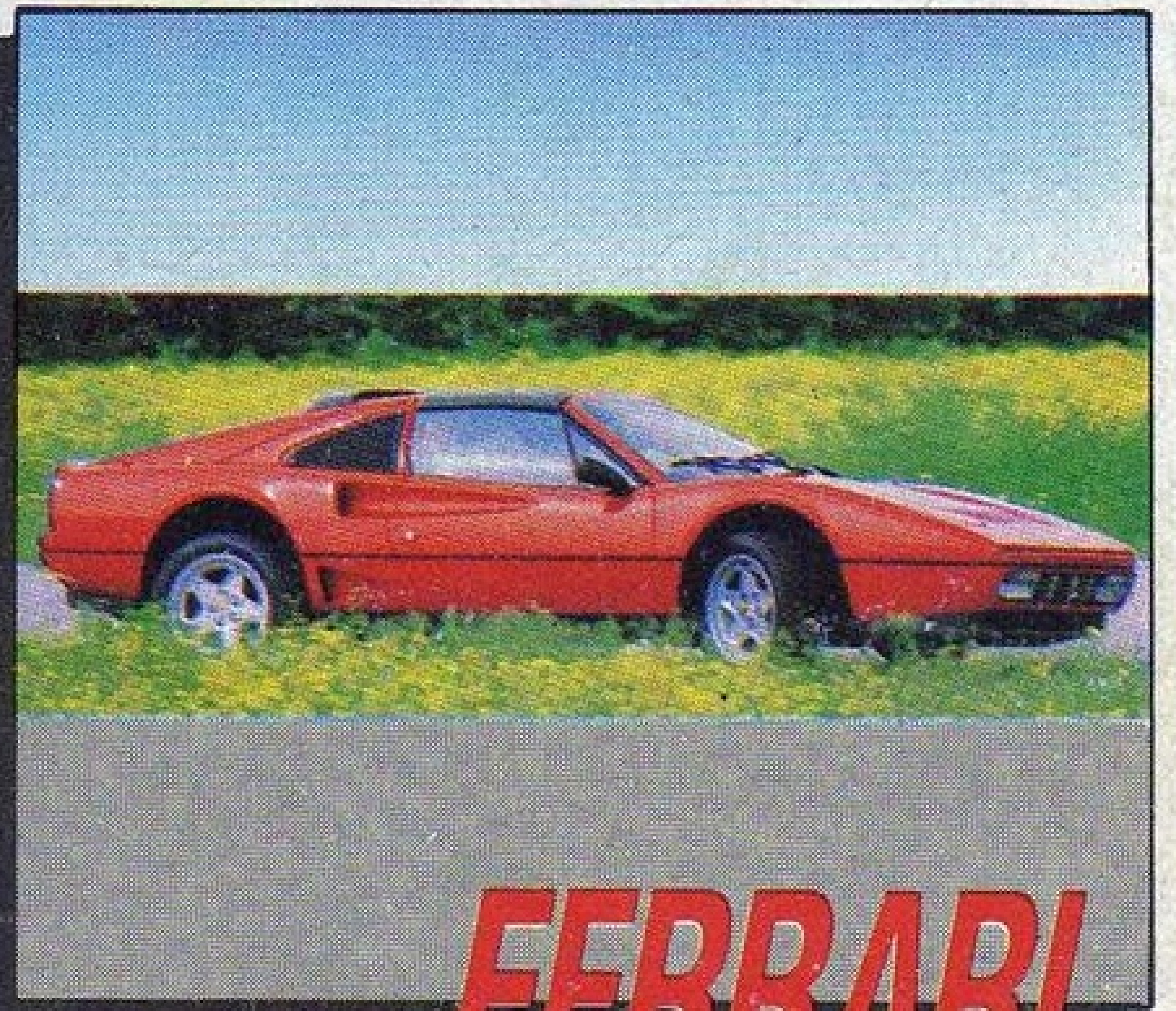
C3 AUTOS SPORT



LAMBORGHINI
COUNTACH

Cm^3	5167
Kw	338
Veloc. Máx.	295
Peso	1490

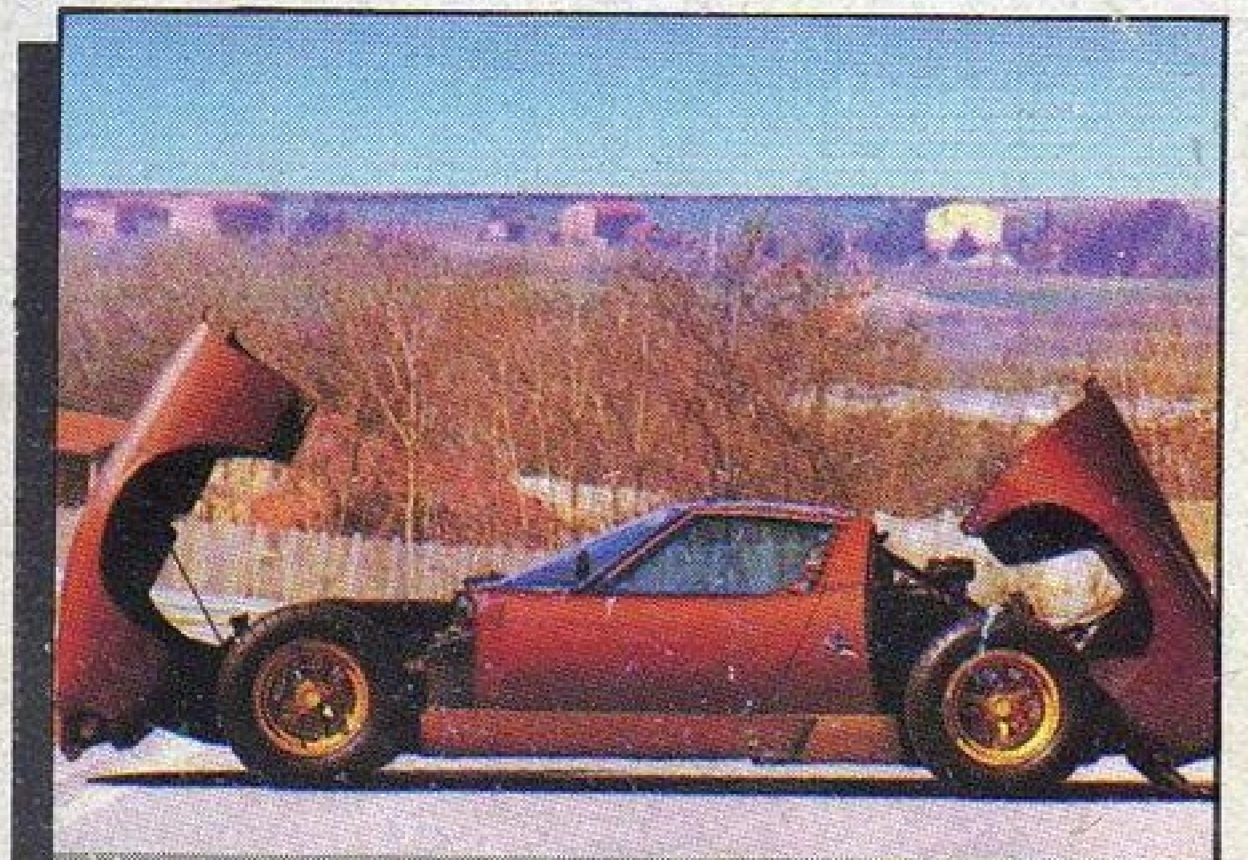
C4 AUTOS SPORT



FERRARI
GTS TURBO

Cm^3	1991
kw	187
Veloc. Máx.	253
Peso	1555

D1 AUTOS SPORT



LAMBORGHINI
MIURA SV

Cm3	3929
Kw	286
Veloc. Máx.	290
Peso	1175

D2 AUTOS SPORT



JAGUAR
XJ-SC

Cm3	3590
Kw	165
Veloc. Máx.	242
Peso	1790

D3 AUTOS SPORT



PORSCHE
911 TARGA

Cm3	3164
Kw	185
Veloc. Máx.	240
Peso	1265

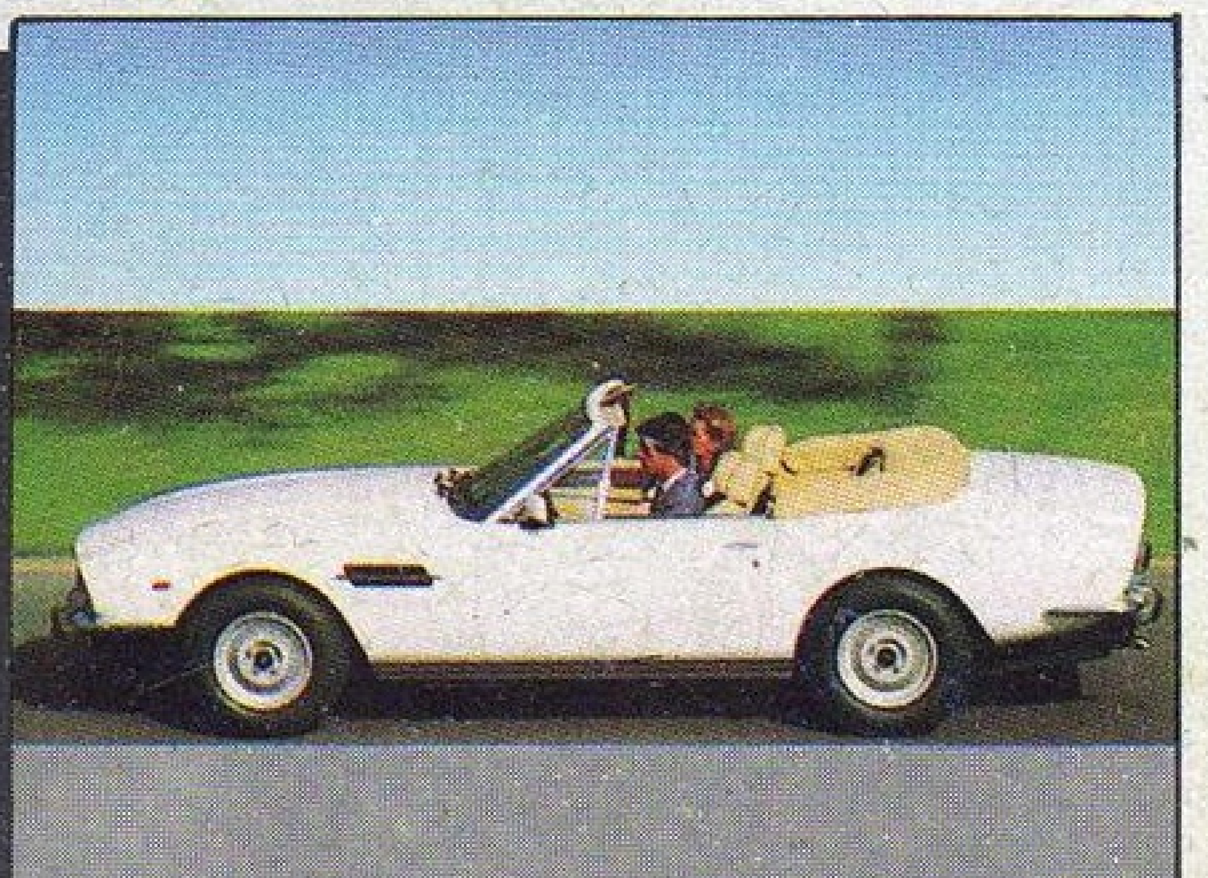
D4 AUTOS SPORT



LOTUS
EXCEL.

Cm3	2172
Kw	55
Veloc. Máx	216
Peso	1135

E1 AUTOS SPORT



ASTON
MARTIN V8

Cm³	5340
Kw	224
Veloc. Máx.	216
Peso	1740

E2 AUTOS SPORT



MASERATI
BI TURBO

Cm³	1996
Kw	132
Veloc. Máx.	215
Peso	1086

E3 AUTOS SPORT



BENTLEY
CORNICHE

Cm³	6740
Kw	285
Veloc. Máx.	200
Peso	1680

E4 AUTOS SPORT



ROLLS ROYCE
CORNICHE

Cm³	6750
Kw	280
Veloc. Máx.	205
Peso	1705

F1 AUTOS SPORT



FORD
ESCORT CABRIO

Cm^3	1392
Kw	54
Veloc. Máx.	167
Peso	920

F2 AUTOS SPORT



FERRARI
MONDIAL

Cm^3	3185
Kw	199
Veloc. Máx.	263
Peso	1455

F3 AUTOS SPORT



MORGAN
V8

Cm^3	1598
Kw	70
Veloc. Máx.	185
Peso	760

F4 AUTOS SPORT



PONTIAC
FIERO

Cm^3	2471
Kw	69
Veloc. Máx.	180
Peso	1155

G1 AUTOS SPORT



MERCEDES BENZ
500 SL

Cm^3	2962
Kw	138
Veloc. Máx.	195
Peso	1400

G2 AUTOS SPORT



FERRARI
CABRIOLET

Cm^3	2927
Kw	177
Veloc. Máx.	255
Peso	1490

G3 AUTOS SPORT



FERRARI
GTO

Cm^3	2840
Kw	140
Veloc. Máx.	245
Peso	1620

G4 AUTOS SPORT



AUDI 4
SPORT

Cm^3	1781
Kw	66
Veloc. Máx.	186
Peso	1410

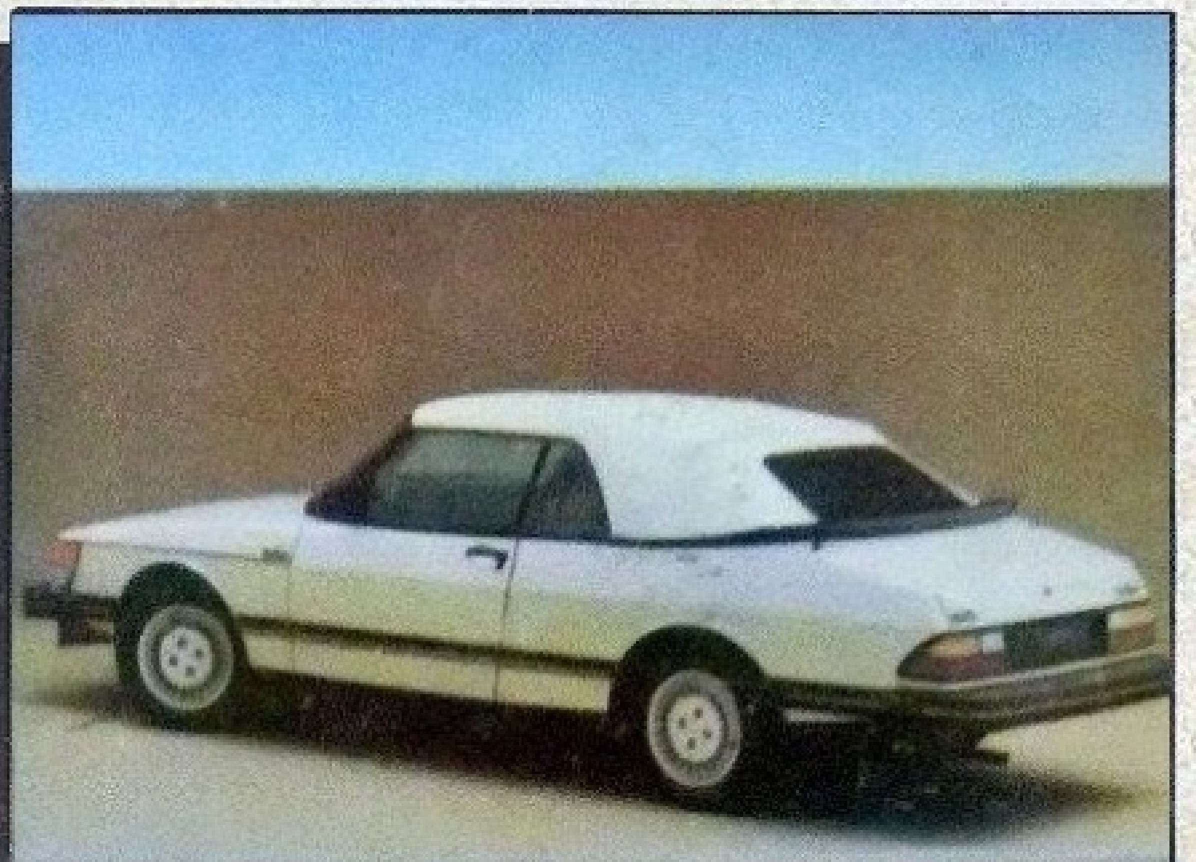
H1 AUTOS SPORT



PEUGEOT
205 CT

Cm^3	1361
Kw	59
Veloc. Máx.	195
Peso	1220

H2 AUTOS SPORT



SAAB
TURBO

Cm^3	1610
Kw	90
Veloc. Máx.	198
Peso	1040

H3 AUTOS SPORT



BMW
320 i

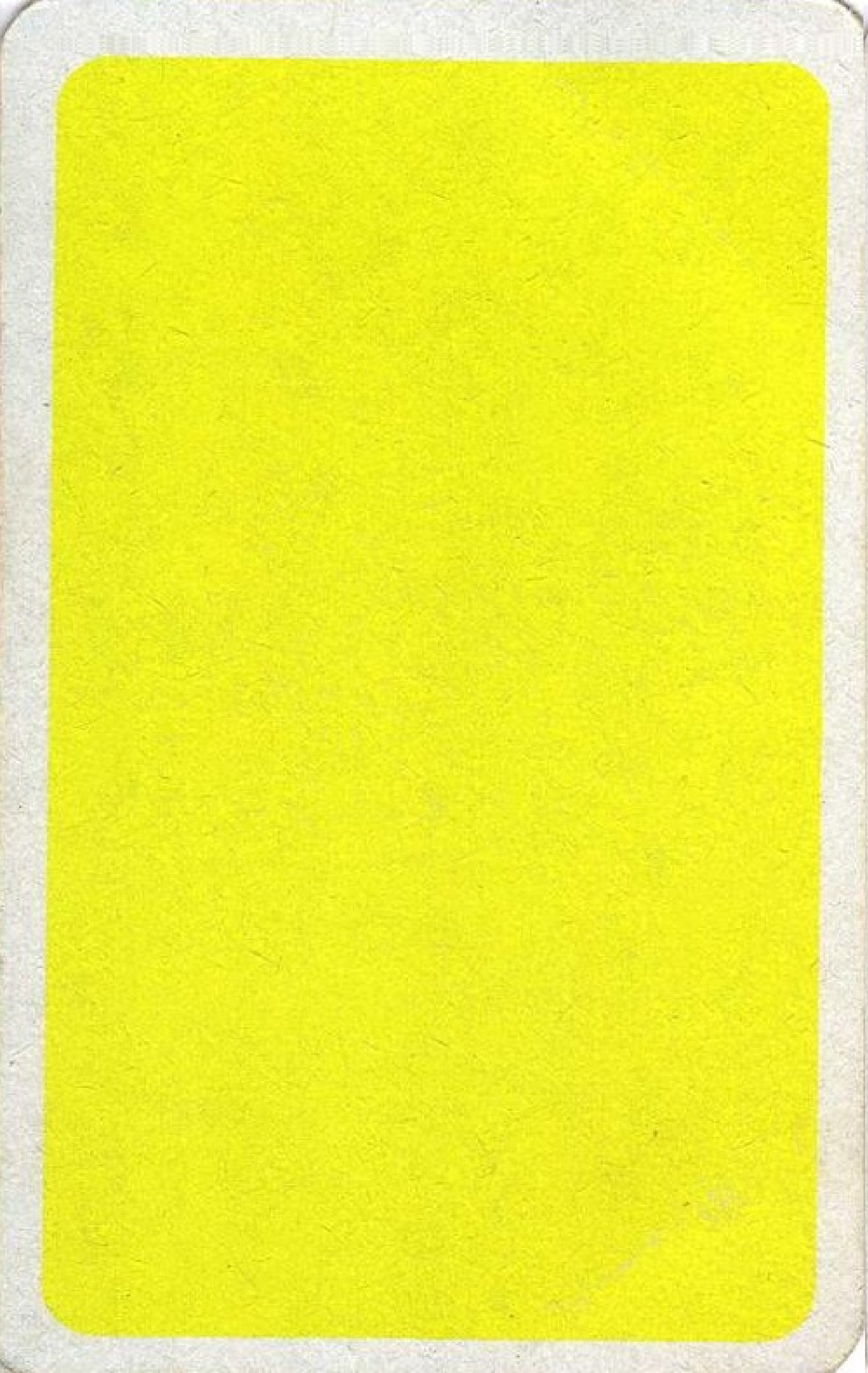
Cm^3	1990
Kw	95
Veloc. Máx	195
Peso	1220

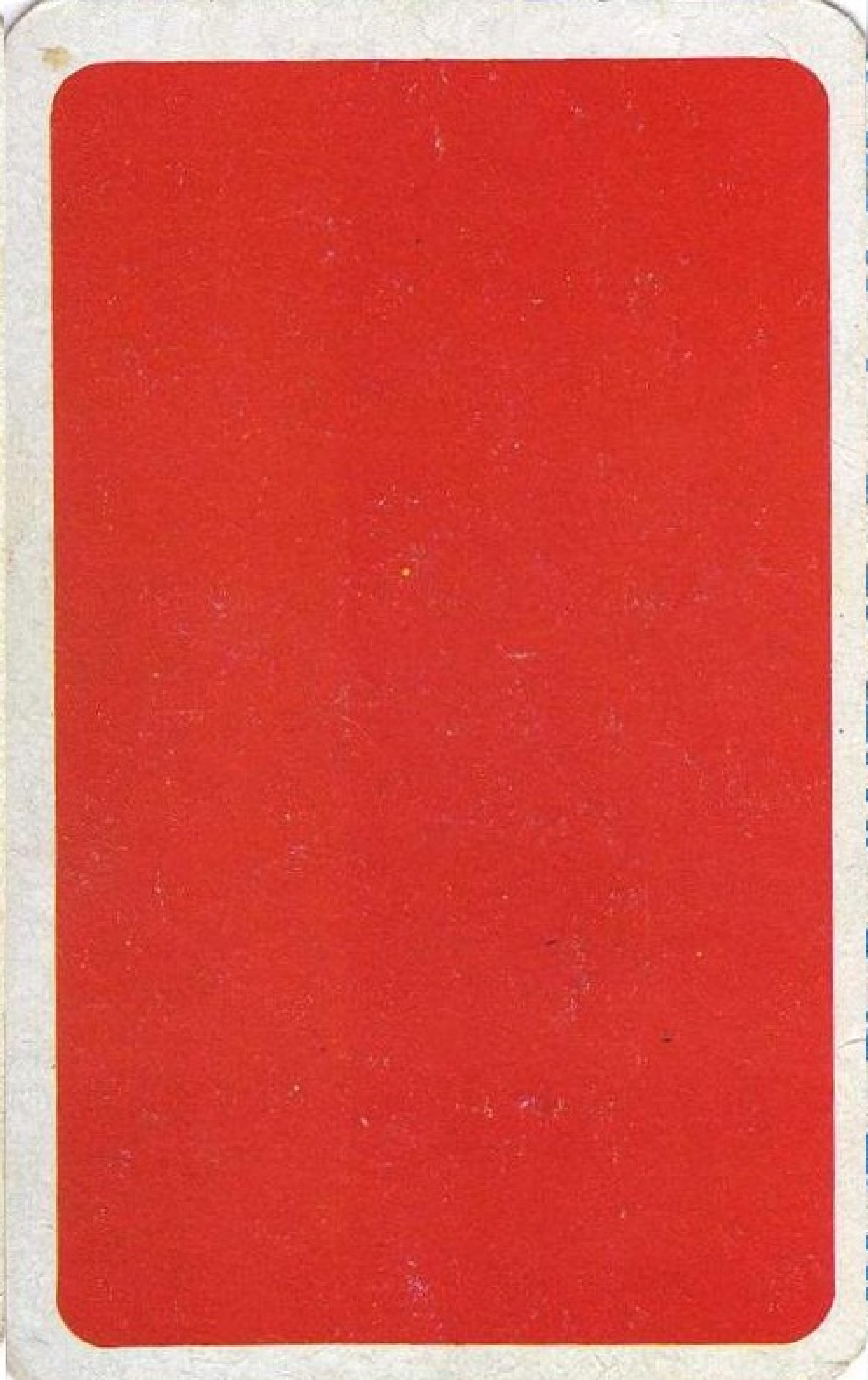
H4 AUTOS SPORT



ISUZU
PIAZZA

Cm^3	1995
Kw	111
Veloc. Máx.	202
Peso	1190






MATCH
MATCH
CROMY

"JUEGO DEL MATCH"

CON TARJETA ROJA Y TARJETA AMARILLA

El objetivo del juego es ganar todos los naipes. Pueden participar dos o más jugadores. El mazo de 34 naipes se reparte totalmente, naipe por naipe, en el sentido de las agujas del reloj, por un jugador elegido por sorteo. Cada participante apila los naipes sin mirarlos y toma en su mano la pila, una vez finalizado el reparto. De esta manera cada jugador puede ver solamente el naipe superior de su pila, ningún otro jugador deberá ver esta carta. El juego es iniciado por el participante que recibió el primer naipe; Quien elije a su criterio la mejor característica técnica (HP, KM/H, RPM, etc) descripta en su naipe superior y debe cantarla en voz alta; a continuación cada participante deberá "cantar" la suya. El participante que posea la mayor cifra, gana la carta superior de cada uno de sus oponentes y las coloca junto con las suyas, debajo de su pila. El jugador que ganó la mano es quien elige la característica técnica de la próxima mano; continuando con idéntica mecánica de juego. Puede que se produzca un empate entre las características técnicas de dos o más jugadores, en ese caso todos los jugadores colocan sus naipes superiores sobre la mesa y solamente los participantes que hubieran empatado, competirán entre ellos, no pudiendo jugar en esa mano los perdedores. El participante que recibió el primer naipe de esa mano, (entre los que empataron), elige una característica técnica de su siguiente naipe y la "canta", quien tenga la cifra mayor, ganará las cartas superiores que están jugando en la mano, más las que quedaron sobre la mesa. El jugador que se ha quedado sin cartas, es eliminado del juego. El "MATCH" se termina cuando uno de los participantes gana todos los naipes.

TARJETA ROJA Y TARJETA AMARILLA

Quien tenga la tarjeta amarilla como naipe superior(en cualquier mano del juego)recibirá de los demás jugadores la carta superior de cada uno de ellos. Quien tenga la tarjeta roja recibirá las dos últimas cartas de la pila de cada uno de sus oponentes. Las tarjetas amarillas y rojas se usan una sola vez en el juego y se dejan a un lado,una vez que han salido.

"JUEGO DEL 4"

El objetivo del juego es formar y "bajar" sobre la mesa la mayor cantidad posible de "cuartetos" (conjunto de "4" cartas). Pueden competir tres o más participantes. Un jugador elegido al azar debe repartir totalmente el mazo compuesto de 32 naipes, entre todos los participantes, de izquierda a derecha. El mazo está integrado por 8 "cuartetos", identificados por una letra, de "4" naipes cada uno. Ej. A1-A2-A3 y A4. El juego se desarrolla de la siguiente manera: comienza el jugador que recibió el primer naipe. Este, luego de observar su juego, solicita en voz alta, a cualquiera de sus competidores, la carta que necesita para completar un "cuarteto" nombrándola por letra y número. Ejemplo: Si tiene A1 y A2 puede pedir A3 ó A4 para tratar de completar su "Cuarteto". Si el jugador a quien le es solicitada la carta casualmente la posee, deberá entregarla al que se la pidió y éste podrá seguir pidiendo, a quien desee, las cartas que necesite hasta el momento en que el jugador a quien le fue pedida una determinada carta no la posea. En ese momento el derecho de pedir pasa a ese jugador. Aquellos que durante el juego formen "cuartetos", deberán "bajarlos" sobre la mesa. Y aquellos jugadores que se queden sin cartas en las manos, hayan o no formado "cuartetos", quedarán fuera del juego hasta el final, donde se establecerá quien ha "bajado" mayor número de "cuartetos", para decidir el ganador del juego.

JUEGO DE LA VERDAD

Para 2 o más jugadores

OBJETIVO: Quedarse sin cartas en la mano.

DESARROLLO DEL JUEGO:

1. Se reparten todos los naipes de izquierda a derecha.
2. Da comienzo al juego el participante que está a la derecha del que repartió y se continúa en ese sentido.
3. El primer jugador debe bajar, boca abajo, sobre la mesa, 1, 2, 3 ó 4 cartas, diciendo al mismo tiempo: "Bajo 1 (2, 3 ó 4) cartas del cuarteto A". Este jugador puede, o no, estar diciendo la verdad. Por lo que, luego de bajados los naipes, cualquiera de los oponentes puede decir: "Desconfío de las cartas que bajaste". Dicho esto, el jugador que puso las cartas sobre la mesa debe darlas vuelta para confirmar si había dicho, o no, la verdad. Si mintió, deberá volver a tomar las cartas que acaba de bajar, en cambio, si dijo la verdad, será el jugador que desconfió el que deberá llevarse dichas cartas para juntarlas a las suyas.
4. Se puede dar el caso de que nadie desconfíe, entonces las cartas que se hayan bajado quedan sobre la mesa, boca abajo, hasta que alguien desconfíe; en ese momento el jugador que pierda deberá llevarse los naipes recién depositados, más los que hayan quedado de alguna manc anterior.
5. El jugador que sigue debe anunciar y bajar 1, 2, 3 ó 4 cartas del cuarteto B y así sucesivamente cada jugador, hasta la letra H, cuando se comienza nuevamente.
6. Es obligatorio que cada jugador baje al menos 1 naipe en su turno, tenga o no naipes del cuarteto correspondiente a ese turno. (Si no tiene, obligatoriamente debe mentir).
7. Gana el jugador que primero se quede sin cartas en sus manos.

USO DE LOS COMODINES: Pueden utilizarse en reemplazo del naipe que uno desee.